



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

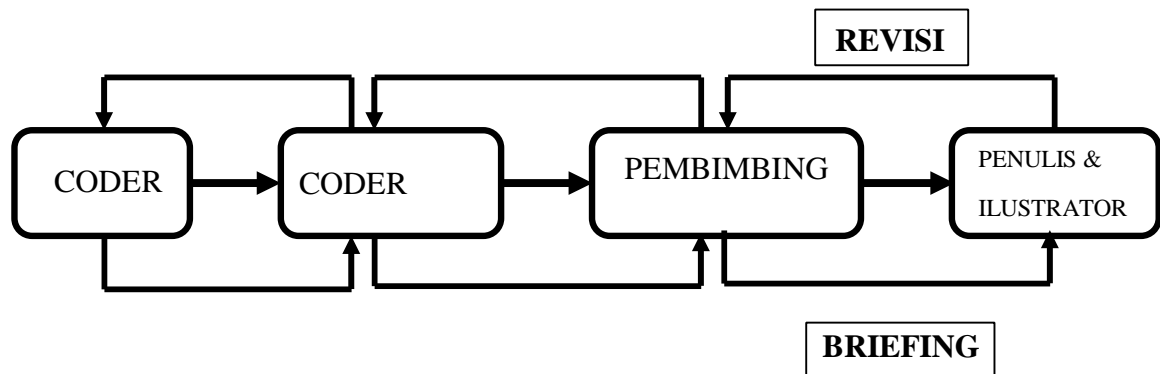
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Kedudukan penulis pada proyek ini adalah sebagai asisten penelitian. Khususnya dibidang ilustrasi dan pengurus visual sosial media. Mengapa posisi ini, dikarenakan menyesuaikan dengan kebutuhan pemimpin penelitian. Kedudukan yang penulis dapat ini memiliki jobdesk pengerjaan aset-aset visual seperti karakter, objek(*item*) dan *posting Instagram*. Posisi ini berada langsung dibawah pembimbing dimana kita memiliki akses langsung via *Whatsapp*. Lalu dari koordinasi tersebut penulis akan mendapatkan revisi yang nantinya akan dikerjakan Kembali oleh penulis.

2. Koordinasi

Penulis dalam proyek ini berkoordinasi langsung dengan pembimbing atau ketua. Penelitian. Penulis tidak berhubungan langsung dengan coder melainkan melewati pembimbing dimana koordinasi illustrator dan penulis akan di berikan ke coder melalui pembimbing. Jika terjadi sebuah kendala besar atau kecil, kendala tersebut akan langsung diberitahukan ke pembimbing yang nantinya akan didiskusikan bersama didalam aplikasi *Zoom*. Untuk kebutuhan aset pembimbing, semuanya akan di koordinasikan ke penulis. Dan untuk urusan Ui/Ux, akan dikoordinasikan kepada Adina, Asisten penelitian bagian penulis. Dalam komunikasi coder dengan penulis, koordinasi yang kami dapatkan Sebagian besar penyesuaian ukuran dari aset, dimana aset tersebut harus dalam bentuk Png, dan siap untuk dipakai.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Gameplay	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming 6 boardgame yang akan menjadi contoh yang ada didalam website - Menyiapkan list aset permainan yang dibutuhkan untuk pembuatan permainan
2.	2	Sketsa kasar dan desain	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan hasil list yang dibuat oleh Ci Agatha dan Adina - Membuat sketsa kasar dari asset-asset yang nantinya akan digunakan. Ilustrasi kartu covid fighter

3.	3	Digitalisasi Sketsa kasar, mendesain asset-asset yang dibutuhkan	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi permainan racik rasa, ilustrasi permainan mbok mpon, ilustrasi permainan rumah tetangga
4.	4	konten publikasi instagram	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Instagram Sobat Maen - Konten publikasi: <i>boardgame global warming</i>, <i>boardgame Kesehatan</i>, <i>boardgame terbaik sepanjang masa</i>, <i>open call workshop</i>, dsb. - Mendesain posting untuk minggu ini
			<ul style="list-style-type: none"> - Membuat poster publikasi

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Sebagai ilustrator utama penelitian, tugas yang dilakukan penulis adalah merancang aset ilustrasi yang sudah diberikan oleh Adina dan pemimpin penelitian, Gambar tersebut nantinya akan digunakan sebagai aset didalam permainan yang akan kita buat. Permainan tersebut nantinya akan menjadi contoh untuk siswa dan siswi yang akan berkolaborasi didalam *website* SobaMaen. Briefing yang kami dapat dari ketua projek adalah buatlah 6 permainan (2 tiap individu) yang dapat di aplikasikan didalam *website* SobaMaen.

Gambar 3.2 Rencan kerja oleh ketua penelitian

BULAN	TANGGAL	HARI	JAM	JAM	TARGET SELESAI	Detail Kerjaan	CREW
AGUSTUS	13-16 (minggu)	4	9	36	6 jenis game tema: kesehatan/makanan/kebencanaan, modifikasi dari yang sudah ada (digital, boardgame, interaktif)	Konsep mainan + Gameplay List aset + buat aset Coba main dan modifikasi mainan	All Zahur ALL
	17-23 (minggu)	7	9	63	Identitas Project	Logo + Identity Sosial Media + konten	Adina Zahur
	24-30 (minggu)	7	9	63	1. Aplikasi sebagai workshop based learning (konsep, desain UI/UX, aset visual, programming dan test final) 2. Develop website dan forum diskusi 3. Modul ajar untuk workshop pembuatan game 4. Persiapan Workshop	Konten + Hierarki apps + website Aset Visual UI/UX web & Apps Final aplikasi user test aplikasi Konten Modul Aset Modul Persiapan workshop + kuisiner Publikasi + Pendaftaran	Agatha Adina CODER ALL Agatha Zahur ALL Adina
SEPT	31-5 (sabtu)	6	9	54	Workshop kolaborasi desain game Management forum diskusi dan pengumpulan data	workshop Kemungkinan perbaikan Evaluasi, dokumentasi, kuisiner Re-design aset gameplay Publish Game Data gathering + diskusi	ALL ALL Agatha Zahur Adina Agatha
	7-12 (sabtu)	6	9	54			
	13 (minggu)	1	9	9			
14-18 (sabtu)		5	9	45			
Sidang Magang		36		324			

3.3.1. Merancang Gameplay

Sesuai *briefing* penulis beserta rekan kerja melakukan *brainstorming*, kita mencoba untuk mendesain sebuah *game* yang menarik bagi anak-anak SMP-SMA. Topik utama kami sesuai proses *brainstorming* adalah kesehatan. Hal ini disebabkan dengan kondisi dunia yang sedang dalam pandemi. Setiap orang membuat 2 *game* sebagai template aset utama. Bagaimana cara membuat permainan mengenai kesehatan menarik bagi anak-anak kalangan SMP-SMA.



Gambar 3.3 Proses brainstorming dengan ketua peneliti, meeting online menggunakan ZOOM

Dari sini penulis mengambil kesimpulan bahwa permainan yang menariklah yang dapat menarik perhatian mereka. Disini penulis mencari desain *Gameplay* yang sepertinya cocok dimainkan bersama dan dapat menjadi pengalaman menarik bagi yang memainkan. Disatu sisi, penulis juga memikirkan permainan seperti apa yang tidak perlu memiliki banyak aset agar mempercepat waktu pengerjaan, serta menambahkan waktu penulis untuk mengerjakan aset-aset yang dibutuhkan. Akhirnya penulis menentukan untuk membuat *card game* dimana aset-aset yang digunakan dapat digunakan Kembali di dalam permainan yang lain.



Gambar 3.4 Referensi permainan Kartu Old Maid

Riset yang dilakukan oleh penulis adalah mencari berbagai jenis boardgame cak sekiranya dapat menjadi referensi dalam membuat gameplay. Pertama pada pembuatan perancangan Covid Fighter, penulis ingin memiliki permainan yang simple dimana pemain dapat mengambil kartu lawan secara acak, referensi ini bukan lain adalah kartu setan jika di Indonesia. Old maid adalah versi inggris dari permainan tersebut. Dalam permainan ini, pemain jangan sampai memiliki kartu setan atau sang “Old Maid”. Dari sini penulis mengambil konsep tersebut dan merubahnya menjadi mengambil aset tapi secara acak. Setiap pemain memiliki 1 *chance* untuk mengambil aset lawan pada *turn* tersebut.

Dalam mengerjakan gameplay “Ngin Sehat” penulis mengambil referensi dengan permainan UNO, dimana pemain harus menghabiskan kartu ditangan dengan cepat. Perbedaanya dengan uno, ‘Ngin Sehat memiliki kartu masakan, dimana dengan kombinasi tertentu, pemain dapat membuang kartu dengan kombinasi masakan-masakan tertentu.

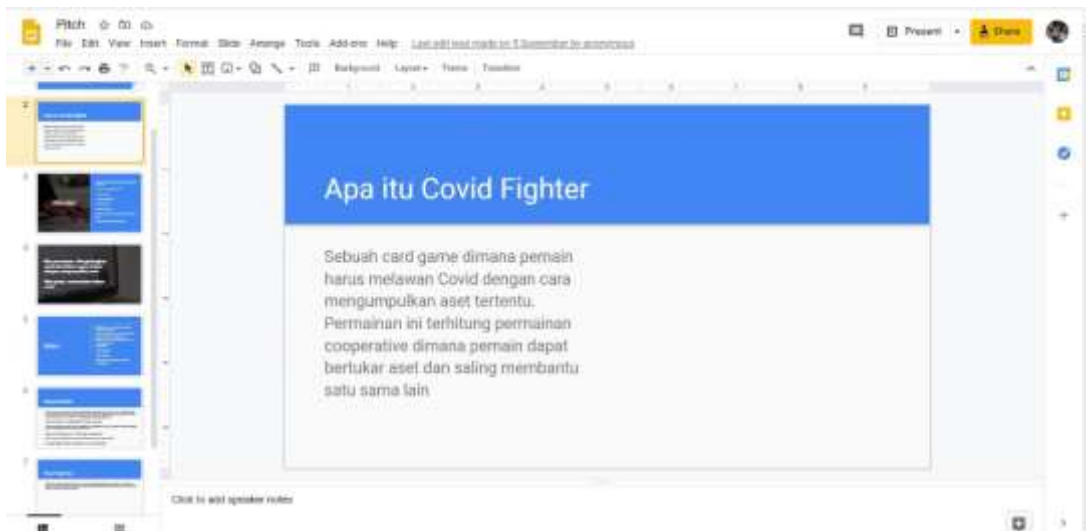
Pada tahap ini penulis memiliki 2 ide permainan kartu yaitu:

1. **Covid Fighter!:** Permainan mengenai *resource management* dimana pemain menjadi negara-negara yang berbeda. Tiap negara memiliki kebutuhannya berbeda-beda. Agar negara kalian bebas dari covid, setiap negara harus mengumpulkan 4 aset (dokter, kendaraan, masker dan *faceshield*) dengan jumlah yang berbeda. Bertukarlah dengan negara lain dan temukan kombinasi aset yang dibutuhkan agar negara kalian terbebas dari covid.
2. **'Ngin Sehat:** Permainan yang mengajarkan 4 sehat 5 sempurna dan masakan-masakan apa yang bisa dibikin dari bahan-bahan yang ada. Tujuan utamanya adalah menghabiskan kartu ditangan sebagaimana permainan *Uno*. Dalam permainan ini perbedaannya adalah kita bisa membuang kartu dengan menjadikannya sebuah masakan yang membutuhkan bahan yang berbeda-beda.

Dengan waktu yang semakin dekat pada akhirnya kami melakukan *pitching idea* pada tanggal 16 Agustus 2020. Akhirnya sudah terpilih 5 *game* utama yang akan kami kembangkan lebih dalam. Racik Rasa, Mbok Mpon, *Matching Mania* dan *Covid Fighter*. Pada meeting ini saya sebagai *illustrator* meminta list berapa banyak asset yang dibutuhkan. List aset ini nantinya akan membantu penulis dalam membuat serta mencari referensi dari apa yang diinginkan pemimpin proyek.



Gambar 3.5 Meeting Online melalui Zoom pada 16 Agustus 2020



Gambar 3.6. Slides membuat *gameplay* dan aset yang dibutuhkan

3.3.2. Menggambar Aset

Penulis mendapatkan tugas untuk menggambar aset. Penulis terbiasa menggambar karakter, jadi ini salah satu hal yang baru bagi penulis. Permainan pertama yang penulis kerjakan asetnya adalah *Covid Fighter*. *Covid Fighter* memiliki 4 aset utama dan 1 aset coin. Sisanya hanya perlu kata-kata sebagai kartu kejadian. Aset-aset itu adalah sebagai berikut :

1. Dokter
2. Masker

3. *Faceshield*

4. Kendaraan

Penulis menggunakan aplikasi gratis bernama “*Medibang*” dimana aplikasi ini diperuntukkan khusus untuk *digital painting*, tidak seperti *photoshop* dimana kegunaan sesungguhnya adalah memperbaiki dan *edit* foto. Hal pertama yang penulis lakukan adalah membuat sketsa didalam kertas



Gambar 3.7. *Slides* membuat *gameplay* dan aset yang dibutuhkan

Ini sketsa-sketsa contoh yang penulis lakukan untuk nantinya akan di digitalize, penulis tidak terlalu mendetailkan pada saat menggambar sketsa karena detail-detail semua akan dilakukan didalam aplikasi medibang. Selain itu penulis juga mencari referensi-referensi untuk pewarnaan pada saat menggambar.



Gambar 3.8 proses menggambar aset dokter

Langkah pertama penulis adalah membuat lineart rapih saat mengerjakan, kedua penulis akan membuat warna dasar. Warna dasar sangat penting untuk pembuatan aset dikarenakan saat melakukan pewarnaan seperti painting, akan sering terjadi kesalahan saat aset dimasukkan kedalam website terlihat bolong. Lalu penulis mengambil referensi lighting pada saat menggambar ambulance.



Gambar 3.9 Referensi pewarnaan mobil ambulance

Penulis tidak begitu berpengalaman dalam menggambar mobil, karenanya sangat dibutuhkan referensi dalam pembuatannya. Disini bisa dilihat penulis mengikuti pencayahaan yang sekaan terlihat kartun agar menarik perhatian parah siswa siswi.

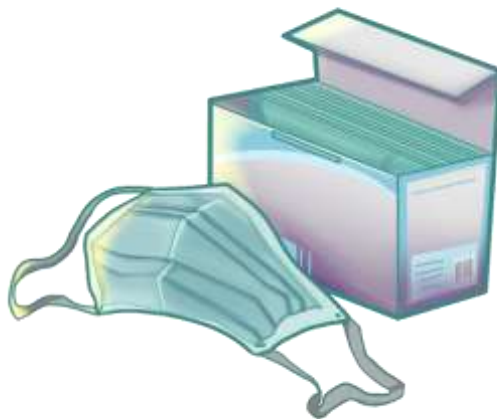


Gambar 3.10 Hasil beberapa aset yang nantinya akan digunakan

Nantinya aset yang sudah jadi akan diletakkan di drive dan pada saat meeting selanjutnya akan dibahas apakah sesuai atau tidak dengan apa yang peneliti lapangan inginkan. Berikut dibawah adalah salah satu contoh proses pengerjaan yang penulis lakukan.



Gambar 3.11 Proses yang penulis lakukan saat membuat aset



Gambar 3.12 Aset yang akhirnya digunakan untuk masker

Penulis melakukan asistensi kepada ketua riset melalui *Whatsapp* dimana gambar yang penulis hasilkan sudah sesuai dengan visi ketua riset. Tidak ada

Tidak terjadi permasalahan pada pembuatan aset *Covid Fighter*. *Covid Fighter* adalah permainan yang minim aset dimana aset yang digunakan hanya berjumlah 9. Disini ada perubahan dimana sebelumnya dalam bentuk negara, sekarang diubah menjadi karakter. Disini bertujuan agar aset karakter juga dapat digunakan didalam permainan lainnya.



Gambar 3.13 Konsep Token untuk ditukarkan dengan aset

Karakter-karakter yang nantinya akan menjadi avatar para pemain saat menggunakan *website* SobatMaen. *Avatar* ini niat utamanya memiliki sisi *customization* dimana pemain dapat mengganti warna rambut, mata serta muka dari *avatar* tersebut. Cuman dikarenakan kendala waktu dan kesulitan *coding* akhirnya

penulis membikin 4 wajah yang dapat dijadikan *avatar*, terdiri dari 2 pria dan 2 wanita.



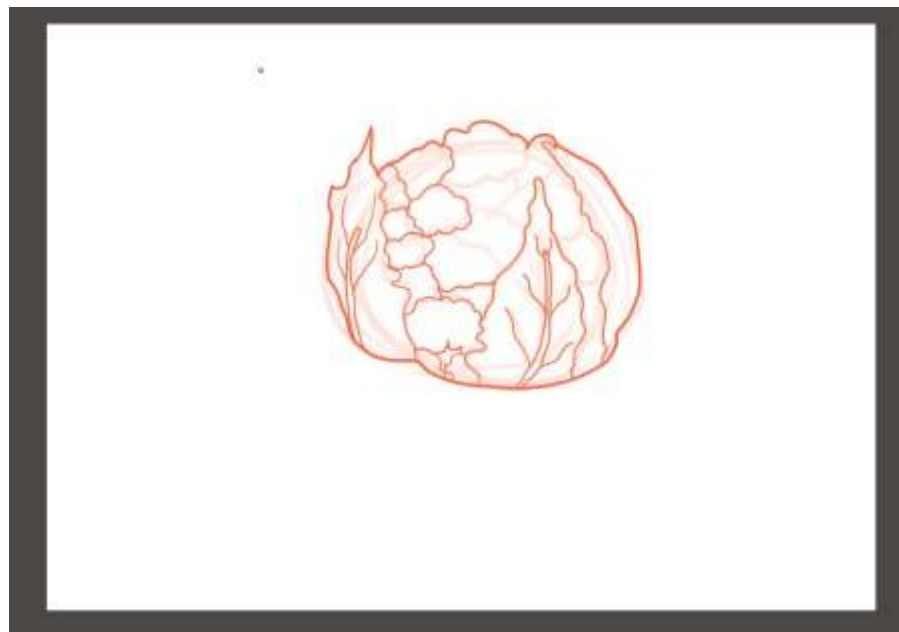
Gambar 3.14 Konsep karakter yang dipakai

Sehabis ini penulis pindah untuk mengerjakan aset sayur-sayuran yang dibutuhkan oleh permainan “Racik Rasa”. Racik Rasa adalah permainan yang diciptakan oleh Adina dimana permainan ini mengajarkan menu-menu sehat dan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat menu tersebut. Bahan-bahan tersebut mudah untuk ditemukan di Indonesia dan ini menjadi daya tarik utama permainan Adina. berikut adalah list aset yang dibutuhkan dalam permainan “Racik Rasa”.

LIST ASSET ADINA	
TAHU	NASI JAGUNG
BAWANG PUTIH	PEPES IKAN
BAWANG MERAH	SINGKONG
CABE	CAPCAY
DAUN PISANG	BAKWAN JAGUNG
KUNYIT	SAYUR TAHU PUTIH
BERAS	KACANG PANJANG
TAUGE	SAYUR ASAM
SAYUR BENING	KACANG KACANGAN
OSENG KACANG PANJANG	GADO-GADO

Gambar 3.15 List aset

Dalam membuat aset-aset ini penulis mengambil referensi dari sayuran yang dapat ditemukan didalam media daring. Permainan ini membutuhkan banyak aset makanan yang sejujurnya bukanlah keunggulan penulis. Pertama aset yang penulis bikin adalah bahan-bahan masakan. Berikut adalah beberapa foto sekaligus hasil yang penulis kerjakan dalam membuat permainan Racik Rasa :

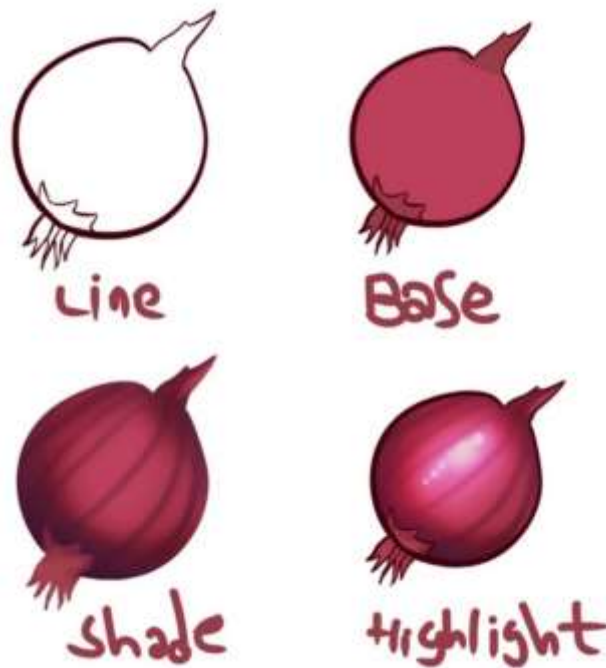


Gambar 3.16 sketsa kembang kol



Gambar 3.17 Aset Bahan Masakan

Sesuai dengan apa yang biasa penulis lakukan dalam proses menggambar, pertama penulis melakukan sketsa dari gambar yang penulis temukan didalam media daring. Lalu penulis membuat garis rapih yang biasa disebut “Lineart”. Dalam proses *Lineart* penulis harus membikin garis *Outline* serapih mungkin. Disini penulis harus memperhatikan tebal tipis garis agar gambarnya terlihat bagus. Berikut adalah simplifikasi proses menggambar penulis.



Gambar 3.18 Proses pembuatan Aset

Permainan selanjutnya adalah permainan yang dibuat oleh Pemimpin proyek yaitu Mbok Mpon. Mbok Mpon adalah permainan dimana pemain diberikan sebuah penyakit yang dapat disembuhkan dengan jamu-jamu yang sudah disiapkan, disini pemain harus meletakkan papan jalan agar sampai pada jamu yang dituju.

Disini penulis diharuskan untuk membuat semua jamu yang diminta oleh pemimpin penelitian. Untuk mempersingkat waktu dikarenakan waktu yang cukup mepet, Pemimpin membolehkan penulis untuk mensamaratakan bentuk gelas jamu. Sisanya hanya harus menambahkan bahan-bahan disekitar gelas dan berikan warna yang beda. Bahan-bahan yang digunakan dapat diambil dari permainan sebelumnya. Inilah hasil yang didapat oleh penulis



Gambar 3.19 Aset Mbok Mpon

3.3.4. Merancang *Feed Instagram*

Dalam membuat *feed Instagram*, seperti sebelumnya, mencari referensi dan membuat sketsa-sketsa kasar. Sketsa kasar ini nantinya akan diperlihatkan kepada pemimpin proyek dan jika oke akan langsung. Dalam menggambar postingan *Instagram*, *palette* yang penulis gunakan akan sama sesuai dengan apa yang digunakan didalam website SobatMaen agar terlihat selaras dengan yang lainnya.



Gambar 3.20 Situs web Sobatmaen.com



Gambar 3. 21 Sketsa awal untuk poster

Konsep penulis adalah menggunakan aksesoris yang melambangkan sebuah permainan seperti *layer*, *joystick* dan catur. Ini untuk menunjukkan kesan *playful* yang akan menarik perhatian siswa siswi. Setelah *brief* dan konsultasi dengan

dosen, dosen meminta poster tersebut menjadi 3 kolom dalam postingan Instagram yang bertujuan untuk menjadi banner utama SobatMaen. Karenanya penulis merombak ulang dari sketsa dan menghasilkan sebagai berikut.



Gambar 3.22 Desain awal poster sobatmaen

Penulis memperlihatkan hasil jadinya poster SobatMaen yang pertama. Tetapi pemimpin penelitian sudah memiliki ide poster yang spesifik yang akhirnya digunakan sebagai desain awal. Refisinya adalah buatlah sedekat mungkin dengan website, akhirnya penulis mengambil beberapa aset yang sudah dikerjakan Adina dan membuat poster berikut



Gambar 3.23 Desain kedua poster sobatmaen

Penulis membuat desain tersebut menggunakan *Medibang*, bukan memakai *Adobe Illustrator*, ini dikarenakan penulis sudah kurang familiar karena sudah lama tidak memakai *AI*.

Lalu setiap minggunya penulis membuat *feed Instagram* pada hari senin, rabu dan, jumat. Desain yang penulis ambil berdasarkan tema yang diberikan oleh Adina yang sudah merancang postingan tiap minggunya.



Gambar 3. 24 Untuk hari Jumat yang bertemakan makanan



Gambar 3. 25 Boardgame bertemakan global warming



Gambar 3. 26 Top Boardgame of all times

3.3.5. Kendala yang Ditemukan

Kendala utama penulis adalah manajemen waktu saat mengerjakan *feed Instagram*, disini penulis mengalami dikarenakan keharusan menggunakan ilustrasi dan waktu posting yang dekat. Karena mepetnya waktu akhirnya jika sudah di *approve* segera langsung tayang pada Instagram SobatMaen.

Kendala kedua dalam *team* kami adalah hilangnya programmer pada pertengahan bulan, ini menyebabkan *website* yang kami buat sedikit sulit untuk di unggah dan tayang.

Kendala ketiga adalah pembelajaran yang diajarkan universitas penulis menggunakan aplikasi berbayar. Ini mengharuskan penulis untuk menggunakan aplikasi alternatif yang gratis dan memiliki daya mampu yang sama dengan yang diajarkan oleh kampus. Dengan itu, ilustrasi yang penulis bikin dapat digunakan secara *commercial*.

3.3.6. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis mencoba untuk mendesain dengan warna yang sudah disiapkan, lalu penulis mencoba untuk menggunakan aset-aset yang sudah ada. Ini mempersingkat waktu pengerjaan penulis dalam membuat *Feed Instagram*.

Solusi dalam kendala kedua adalah mencari *Programmer* baru, disini asisten dan pemimpin proyek mencari pengganti *programmer* yang dapat melakukan pengerjaan sesuai dengan konsep kami, Pemimpin proyek menemukan penggantinya dan pekerjaan pun kembali berjalan.

Solusi kendala terakhir adalah menemukan aplikasi baru yang cara penggunaannya tidak jauh beda dengan *Photoshop*. *Medibang* menjadi jawaban penulis dalam permasalahan ini. *Medibang* memiliki *Brush* dan warna yang tidak jauh berbeda dengan *PS*.